

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice

L.1000

sped. in abb. post. Gruppo 0/70



PAPER

soft

33

Anno 2 - N° 33 - 30 agosto 1983

VIC=20

Il mostro

VIC=20

Sotterranei

Caccia al topo

C16=

La miniera maledetta

C16=

C64=

Corona

Master Copyright

C64=

Snake

Le tre vette

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe {}. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da {} deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMO-DORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabeticamente "sottile" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del colore o dei colori.

[CLR]		[CYB]		[C75]	
[HOME]		[PUB]		[C85]	
[SU]		[GRB]		[F1]	
[GTR]		[GGG]		[F2]	
[GTR]		[VGF]		[F3]	
[OCS]		[<1>]		[F4]	
[HVS]		[<2>]		[F5]	
[OFF]		[<3>]		[F6]	
[BLK]		[<4>]		[F7]	
[WHT]		[<5>]		[F8]	
[RED]		[<6>]			

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** compilare il seguente tagliando:



J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER

Anno _____

PAPER

dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L.

a mezzo _____

☐ assegno allegato

☐ contanti allegati





VIC-20

C64

6 Il mostro (joystick)
di L. Fawler trad. e adatt. di M. Anticoli

8 Sotterranei
di P. Marler trad. e adatt. di I. Sarcina

16 Corone
di M. Vighizzo

22 Aret Copyright
di P. Boggi

24 Snake
di P. Mattei

27 Le tre velle
di P. Jade trad. e adatt. di A. Morfini

C16+plus/4

11 Caccia el topo
di N. Phillips trad. e adatt. di I. Sarcina

13 La miniera maledetta (joystick opz)
J. Humen trad. e adatt. di I. Sarcina

J. Sodi e J. J.
**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel : 66 68.226-68 37.87

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Oro

COORDINAMENTO TECNICO:
Meuro Cristofa Grizi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noca
Ivona Rossi
Refrattale Tattolani

FOTOCOPOSIZIONE:
Graphotek
Via Asiesani, 18 - Milano
Tel. 64 50.397

CONTABILITÀ:
Giulio Redrazzani
Flevie Bonatti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ**
Tridunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Ristretto (Mi)
Riviera associata
all'Inno stampa
Periodico Italiane



PUBBLICITÀ
Concessamento per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
Via Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. 662

69.00.695-68.00.606-68.87.200
Ta 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/79
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato

comandi abbreviati, come ? per Print)

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti

SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C64.

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}[RVS]STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}[RVS]STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

Il mostro

In questo fantastico gioco vestirete i panni di un simpatico mostro che si trova rinchiuso in una stanza, e che deve cercare di mangiare il maggior numero possibile di pillole energetiche (le crocettine bianche), facendo però attenzione ai

buchi che si formano casualmente sullo schermo. Se il povero mostro cade in un buco il gioco ha termine; si guadagnano dieci punti per ogni pillola mangiata. Per controllare il movimento del mostro è richiesto l'uso del joystick,

```

1000 REM IL MOSTRO                                     :rem 30
1010 REM PAPERSOFT                                     :rem 90
1020 REM TRAD. E ADATT. DI M.ANTICOLI                 :rem 60
1090 PRINT "{CLR}":POKE36879,42                       :rem 58
1190 POKE52,28:POKE56,28:CLR:FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I
+25600):NEXT                                           :rem 183
1200 FORC=7432TO7471:READA:POKEC,A:NEXT               :rem 153
1210 A=0:FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READX
                                                         :rem 131
1215 IFX<>ATHENPRINT"ERRORE NEI DATA":END            :rem 65
1220 PRINT "{YEL}{RVS} UN TASTO PER GIOCARE{OFF}":SYS828
                                                         :rem 194
1230 GETA$:IPA$="" THEN1230                             :rem 175
1240 A=PEEK(36866)AND128:SC=4*A+64*(PEEK(36869)AND112):C=
30720                                                  :rem 149
1250 SE=0:HI=0                                           :rem 5
1260 POKE36869,255                                     :rem 208
1270 M=SC+252:O=SC+66                                  :rem 161
1280 V=36878:S1=V-2:S2=V-1:CH=34                     :rem 55
1290 PRINT "{CLR}"                                       :rem 48
1300 FORI=1TO50:T=INT(RND(1)*418+O):IFPEEK(T)=33THENNEXT
                                                         :rem 188
1310 POKE+C,5:POKET,36:NEXT                             :rem 142
1320 FORD=SC+44TOSC+65:POKED+C,0:POKED,33:POKED+C+440,0:P
OKED+440,33:NEXT                                       :rem 145
1330 FORD=SC+66TOSC+462STEP22:POKRD+C,0:POKED,33:POKED+C+
21,0:POKED+21,33:NEXT                                 :rem 253
1340 Z=0                                                 :rem 143
1350 REM                                                 :rem 175
1360 IFPEEK(841)=0THENZ=1                               :rem 208
1370 IFPEEK(842)=0THENZ=2                               :rem 211
1380 IFPEEK(843)=0THENZ=3:CH=34                       :rem 63
1390 IFPEEK(844)=0THENZ=4:CH=35                       :rem 67

```

```

1400 IFZ=1 THEN M=M-22:POKEM+22,32:IFPEEK(M)=33 THEN M=M+22
                                           :rem 77
1410 IFZ=2 THEN M=M+22:POKEM-22,32:IFPEEK(M)=33 THEN M=M-22
                                           :rem 81
1420 IFZ=3 THEN M=M-1:POKEM+1,32:IFPEEK(M)=33 THEN M=M+1
                                           :rem 184
1430 IFZ=4 THEN M=M+1:POKEM-1,32:IFPEEK(M)=33 THEN M=M-1
                                           :rem 188
1440 IFPEEK(M)=36 THEN SE=SE+10
                                           :rem 233
1450 IFPEEK(M)=37 THEN I530
                                           :rem 187
1460 POKEM+C,7:POKEM,CH
                                           :rem 133
1470 IFRND(1)>.1 THEN I500
                                           :rem 83
1480 Y=INT(RND(1)*418+0):IFPEEK(Y)=33 THEN I480
                                           :rem 125
1490 POKEY+C,0:POKEY,37:GOSUB 1600
                                           :rem 249
1500 PRINT "{HOME}{GRN}PUNTI: {WHT}"SE:PRINT "{GRN}{HOME}"SP
C(12)"REC.: {WHT}"HI
                                           :rem 33
1510 IF SE>HI THEN HI=SE
                                           :rem 82
1520 GOTO 1350
                                           :rem 202
1530 POKEV,10:FOR VO=15 TO 0 STEP -.1:POKEV,VO:POKES1,230+VO:N
EXT
                                           :rem 102
1540 POKES1,0:POKES2,0:POKEV,0
                                           :rem 62
1550 FOR L=1 TO 1000:NEXT
                                           :rem 73
1560 FOR VO=15 TO 0 STEP -.1:POKEV,VO:POKES2,253:NEXT:POKES2,0
:POKEV,0
                                           :rem 184
1570 PRINT "{HOME}{GIU'}{ 2 DES}* PREMI UN TASTO **:POKE19
8,0
                                           :rem 98
1580 GETA$:IFA$="" THEN I580
                                           :rem 191
1590 SE=0:PRINT "{CLR}":GOTO 1260
                                           :rem 174
1600 POKEV,10:FOR F=130 TO 150 STEP 20:POKES1,F:NEXT:POKES1,0:
POKEV,0:RETURN
                                           :rem 62
1610 REM
                                           :rem 172
1620 DATA 254,254,254,254,254,254,254,0,24,60,86,86,255,25
5,217,145
                                           :rem 248
1630 DATA 24,60,106,106,255,255,155,137,0,0,0,16,56,16,0,0
,0,24,60,126,126,126,60,24
                                           :rem 252
1640 REM
                                           :rem 175
1650 DATA 120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88
                                           :rem 6
1660 DATA 96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141
                                           :rem 188
1670 DATA 34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173
                                           :rem 165
1680 DATA 17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141
                                           :rem 203
1690 DATA 75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173
                                           :rem 172
1700 DATA 17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145
                                           :rem 156
1710 DATA 169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,71,67
                                           :rem 254

```

Sotterranei

In questo gioco vesti i panni di un cavaliere rimasto intrappolato nei sotterranei di un castello incantato. Questi sotterranei sono formati da diverse stanze comunicanti tra loro, e sono popolati da un gran numero di mostri pericolosissimi. Scopo del gioco è quello di muoversi da una stanza all'altra uccidendo il maggior numero possibile di mostri. La tua situazione è indicata dai seguenti dati: la fatica, che vale inizialmente 100 e diminuisce se ti muovi o combatti; le ferite, che partono anch'esse da 100 e

diminuiscono nel combattimento; il peso, che viene deciso casualmente all'inizio del gioco e determina la tua resistenza alla fatica. Usa i tasti da 1 a 9 per avanzare di altrettanti passi, i due tasti cursore per ruotare di 90 gradi verso sinistra o destra, e infine la barra spaziatrice per sfoderare la spada e combattere. La partita ha termine se fatica o ferite calano a zero; tieni presente però che puoi recuperare punti in fatica stando fermo e girando su te stesso.

```

10 REM SOTTEERRANEI                                :rem 149
20 DIMR$(4)                                          :rem 55
30 Y$="[HOME]" : X$="{ 22 DES}"                   :rem 159
40 COLOR4,6,4:COLOR0,1:PRINTCHR$(14):SC=3072      :rem 118
50 SR=INT(RND(1)*11+10)                             :rem 1
60 DE=INT(RND(1)*11+10):WE=75+INT(RND(1)*25)       :rem 195
70 *S=0:RO=0:FA=100:WO=100:D=1:X=3:Y=15          :rem 36
80 FORI=0TO4:READR$(I):NEXT                        :rem 187
90 DATA093D7L5ED5R1O4D7L4D2L4U2L4U9R3U4L3U6     :rem 156
100 DATAD1OR5E4O3D991L4U9D9L8U9E4O6              :rem 115
110 DATA03D5RE5U1O4R4D7E4O92L93U994              :rem 99
120 DATA06D7U7R6D8L2D5R2D8L4E4O4U91R6D4U4L6U1E4OR2L2U6 :rem 85
130 DATA093D9L9R6D9L1D3L1E4O3U993                :rem 214
140 ONROGOTO160,170,180,190                        :rem 242
150 MX=10:MY=3:GOTO200                              :rem 46
160 MX=4:MY=3:GOTO200                              :rem 2
170 MX=3:MY=10:GOTO200                             :rem 48
180 MX=10:MY=18:GOTO200                             :rem 103
190 MX=2:MY=18:GOTO200                             :rem 57
200 M=0:IFRND(1)>.5THENM=INT(RND(1)*3+1):MS=INT(RND(1)*10 :rem 212
    )+5                                              :rem 212
210 GOSUB980:V=0:F=0:GOTO250                       :rem 168
220 GETA$:V=VAL(A$):IFV=0THENF=430                 :rem 145
230 FA=FA-INT((V/200)*(100-WO)+(V/200)*WE+.5)     :rem 119

```



```

240 GOSUB890:IFM=1ANDRND(1)>.2THENF=1:rem 245
250 SW=0:FORI=1TOV:PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X)"
  { 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}" :rem 174
260 X1=X+(D=3)-(D=1):Y1=Y+(D=0)-(D=2):rem 206
270 IFPEEK(SC+Y1*40+X1)<>32ORPEEK(SC+Y1*40+X1+1)<>32THENI
  =V:GOTO360:rem 0
280 IFPEEK(SC+Y1*40+X1+40)<>32ORPEEK(SC+Y1*40+X1+41)<>32T
  HENI=V:GOTO360:rem 196
290 X=X1:Y=Y1:IFX>0ANDX<11ANDY>0ANDY<20THEN360:rem 151
300 RO=RO+(X=0)-(X=11)+((Y=20)-(Y=0))*2:rem 45
310 IFX=0THENX=10:rem 13
320 IFX=11THENX=1:rem 16
330 IFY=0THENY=19:rem 26
340 IFY=20THENY=1:rem 20
350 GOTO140:rem 102
360 PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X)"(RED)";:rem 154
370 OND+1GOTO380,390,400,410:rem 244
380 PRINT"<D> {GIU'}{ 2 SIN}< 2 K>{SU}{SIN}";GOTO420:rem 23
390 PRINT"{RVS}<I>{OFF}<F>{GIU'}{ 2 SIN}{RVS}<I>
  {OFF}{SIN}";GOTO420:rem 224
400 PRINT"{RVS}< 2 K>{GIU'}{ 2 SIN}{OFF}<V>{ 2 SIN}
  ";GOTO420:rem 210
410 PRINT"<I>{GIU'}{ 2 SIN}<C>{I>{SU}{ 2 SIN}";:rem 183
420 IFV>0THENNEXTI:rem 160
430 IFA$<>"{SIN}"ANDAS$<>"{DES}"THEN490:rem 197
440 IFFA<100THENFA=FA+1:GOSUB890:rem 172
450 SW=0:D=D+(A$="{SIN}")-(A$="{DES}") :IFD<0THEND=3:rem 139
460 IFD>3THEND=0:rem 190
470 AS$="":rem 129
480 V=0:GOTO360:rem 107
490 IFA$<>" "THEN570:rem 26
500 SW=3:FA=FA-2:rem 147
510 PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X+1);"{YEL}";:IFD=0THENPR
  INT"<H>":GOTO550:rem 235
520 IFD=1THENPRINT"{GIU'}<Y>":GOTO550:rem 173
530 IFD=2THENPRINT"{GIU'}{SIN}<M>":GOTO550:rem 60
540 PRINT"{SIN}<P>":rem 182
550 X1=X:Y1=Y:X1=X1+((D=3)-(D=1))*2:Y1=Y1+((D=0)-(D=2))*2:rem 62
560 F=1:rem 79
570 IFSW>0THENSW=SW-1:IFSW=0THENGOSUB890:AS$="":GOTO360:rem 189
580 IFM=0THEN850:rem 178
590 IFMS>SRANDRND(1)>.7THENF=1:rem 172
600 IFF=0THEN690:rem 166
610 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{ 2 SPAZI}{GIU'}
  { 2 SIN}{ 2 SPAZI}";:IFSM>0ANDMX>XTHENPRINT"{ 2 SU}
  { 3 SIN}" :rem 124

```

```

620 SM=0: DY=MY+(MY>Y)-(MY<Y): IFPEEK(SC+DY*40+MX) <> 32ORPEEK
    K(SC+DY*40+MX+1) <> 32THEN650 :rem 131
630 IFPEEK(SC+DY*40+MX+40) <> 32ORPEEK(SC+DY*40+MX+41) <> 32T
    HEN650 :rem 212
640 MY=DY :rem 26
650 DY=MX+(MX>X+2)-(MX<X-1): IFABS(DY-X) <= 1THENDY=DY+(DY>1
    )*2 :rem 137
660 IFPEEK(SC+MY*40+DY) <> 32ORPEEK(SC+MY*40+DY+1) <> 32THEN6
    90 :rem 26
670 IFPEEK(SC+MY*40+DY+40) <> 32ORPEEK(SC+MY*40+DY+41) <> 32T
    HEN690 :rem 222
680 MX=DY :rem 29
690 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{BLU}{RVS}[<B>]{OFF}
    [<F>]{GIU'}{ 2 SIN}[<C>]";:IFSW=0THEN740 :rem 12
700 IFABS(X1-MX)>1ORABS(Y1-MY)>1THEN740 :rem 117
710 SW=1:S=SR/4:S=S+(S*DE)/100:MS=MS-INT(S+.5):IFMS>0THEN
    740 :rem 131
720 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{ 2 SPAZI}{GIU'}
    { 2 SIN} " :rem 40
730 TS=TS+1:M=0:GOTO850 :rem 133
740 IFSM>0ORRND(1)>.5ORF=0THEN810 :rem 252
750 X2=MX:Y2=MY :rem 176
760 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)::IFMX<XTHENPRINT"
    {GIU'}{DES}{YEL}[<Y>]";:Y2=Y2+1:X2=X2+1:GOTO800 :rem 115
770 IFMX=0THEN850 :rem 11
780 IFPEEK(SC+MY*40+MX-1)=160THEN850 :rem 103
790 PRINT"{SIN}{SU}{YEL}[<P>]";:X2=X2-1 :rem 16
800 SM=4 :rem 169
810 IFSM=0THEN850 :rem 1
820 SM=SM-1 :rem 117
830 IFABS(X2-X)>1ORABS(Y2-Y)>1THEN850 :rem 227
840 SW=1:S=MS:S=S+(S*2*M)/100:WO=WO-INT(S+.5) :rem 170
850 IFWO>0ANDFA>0THEN220 :rem 203
860 FORI=1TO1000:NEXT:PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}{YEL}SEI MORTO1
    ":M=0 :rem 15
870 GOSUB890:GOTO1130 :rem 248
880 IFD1=3THENPRINT"{SIN}"; :rem 236
890 PRINTLEFT$(Y$,2);LEFT$(X$,14)"{CYN}FATICA {YEL}{GIU'}
    { 7 SIN}"FA"{SIN}% " :rem 163
900 PRINTTAB(14)"{CYN}PERITE{GIU'}{ 6 SIN}{YEL}"WO"{SIN}%
    " :rem 94
910 PRINTTAB(14)"{GIU'}{CYN}PESO{GIU'}{ 4 SIN}{YEL}"WE"
    "{SIN}KG{GIU'}" :rem 34
920 PRINTTAB(14)"{CYN}MOSTRI{GIU'}{ 6 SIN}UCCISI{YEL}
    {GIU'}{ 6 SIN}"TS :rem 249
930 PRINTLEFT$(Y$,17);LEFT$(X$,14)"{PUR}[< 8 P>]{GIU'}
    { 9 SIN}[<N>]{ 8 SPAZI}[<H>]{GIU'}{ 10 SIN}"; :rem 124

```

```

940 PRINT"[<N>]{" 8 SPAZI}{"<H>"}{GIU'}{" 10 SIN}{"<N>"}
    {" 8 SPAZI}{"<H>"}{GIU'}{" 10 SIN}{"<N>"}{" 8 SPAZI}{"<H>"}";
                                                    :rem 41
950 PRINT"{GIU'}{" 9 SIN}{"< 8 Y>"}{" 4 SU"}{" 7 SIN}";
                                                    :rem 135
960 IFM>0THENPRINT"{GIU'}MOSTRO{GIU'}{" 7 SIN}IN VISTA"
                                                    :rem 88
970 RETURN
                                                    :rem 128
980 PRINT" {CLR}{WHT}";:D1=1:FORI=1TOLEN(R$(RO)):
                                                    :rem 117
990 S$=MID$(R$(RO),I,1):IFVAL(S$)>0THENFORJ=1TOVAL(S$):GO
    SUB1070:NEXT
                                                    :rem 216
1000 IFSS="U"THENND1=0
                                                    :rem 174
1010 IFSS="L"THENND1=3
                                                    :rem 169
1020 IFSS="D"THENND1=2
                                                    :rem 161
1030 IFSS="R"THENND1=1
                                                    :rem 175
1040 IFSS="E"THENPRINT" {OFF}";
                                                    :rem 94
1050 IFSS="O"THENPRINT" {RVS}";
                                                    :rem 233
1060 NEXT:PRINT" {HOME}":GOSUB890:RETURN
                                                    :rem 153
1070 PRINT" {SIN}";
                                                    :rem 113
1080 IFD1=0THENPRINT" {SU}";
                                                    :rem 6
1090 IFD1=1THENPRINT" {DES}";
                                                    :rem 148
1100 IFD1=2THENPRINT" {GIU'}";
                                                    :rem 129
1110 IFD1=3THENPRINT" {SIN}";
                                                    :rem 15
1120 RETURN
                                                    :rem 164
1130 PRINTLEFT$(Y$,20);LEFT$(X$,16)"FINE"
                                                    :rem 77
1140 PRINT" { 2 GIU'}GIOCHI ANCORA {S/N}?"
                                                    :rem 128
1150 POKE239,0:GETKEY$
                                                    :rem 88
1160 IFA$="N"THENSCLCLR:END
                                                    :rem 144
1170 IFA$="S"THENRUN
                                                    :rem 181
1180 GOTO1150
                                                    :rem 202

```

CL6₊-plus/4

Caccia al topo

| joystick opz

Sei un topolino che ha la sventura di trovarsi in un labirinto in compagnia di un pericolosissimo gatto, che si trova tra te e l'uscita. Scopo

del gioco è riuscire a scappare senza cadere nelle grinfie del felino. Per muoverti usa i tasti S, X, D e E oppure il joystick in porta n. 2.

```

10 S=3072:C=-1024
20 COLOR4,10,2:COLOR0,2

```

```

:rem 107
:rem 71

```

30 P=INT(RND(1)*960)+3094:OP=P:E=S+82	:rem	96
40 GOSUB460	:rem	126
50 DIMA(3)	:rem	4
60 A(0)=2:A(1)=-80:A(2)=-2:A(3)=80	:rem	164
70 WL=160:HL=32:A=S+82	:rem	238
80 PRINT"[CLR][RVS][<2>][< 39 +>] ";	:rem	248
90 FORI=1TO23	:rem	15
100 PRINT"[<+>][<7>]{ 37 SPAZI}[<2>][<+>] ";	:rem	26
110 NEXT	:rem	209
120 PRINT"[< 39 +>][OFF]";:POKE4071,160:POKE4071+C,41	:rem	167
130 POKEA,4	:rem	100
140 J=INT(RND(1)*4):X=J	:rem	53
150 B=A+A(J):IFPEEK(B)=WLTHENPOKEB,J:POKEA+A(J)/2,HL:A=B: GOTO140	:rem	168
160 J=(J+1)*-(J<3):IFJ<>XTHEN150	:rem	32
170 J=PEEK(A):POKEA,HL:IFJ<4THENA=A-A(J):GOTO140:	:rem	194
180 P=INT(RND(1)*960)+S:OP=P:IFPEEK(P)<>32THEN180	:rem	171
190 POKEA,81:POKEA+C,0:J=2	:rem	6
200 FORK=1TO2	:rem	7
210 B=A+A(J)/2:IFPEEK(B)=HLTHENPOKEB,81:POKEB+C,0:POKEA,H L:A=B:J=J+2+4*(J>1)	:rem	22
220 J=J-1-4*(J=0)	:rem	86
230 IFB=PTHEN380	:rem	189
240 NEXT	:rem	213
250 D=PEEK(2038):JY=JOY(2)	:rem	234
260 IFD=23ORJY=5THENP=P+40	:rem	94
270 IFD=13ORJY=7THENP=P-1	:rem	47
280 IFD=18ORJY=3THENP=P+1	:rem	47
290 IFD=14ORJY=1THENP=P-40	:rem	95
300 IFA=PTHEN380	:rem	186
310 IFF=ETHEN410	:rem	185
320 IFPEEK(P)=160THENP=OP:GOTO360	:rem	37
330 POKEP,42:POKEP+C,2:IFD<>64ORJS<>0THENPOKEOP,32	:rem	147
340 FORK=1TO10:NEXT	:rem	180
350 OP=P	:rem	196
360 POKEE,21	:rem	156
370 GOTO200	:rem	101
380 PRINT"[CLR]{GIU'}[<7>] IL GATTO TI HA CATTURATO E TI HA"	:rem	6
390 PRINT" MANGIATO..."	:rem	71
400 GOTO420	:rem	99
410 PRINT"[CLR]{GIU'}[<7>] SEI RIUSCITO A FUGGIRE SANO E SALVO..."	:rem	198
420 PRINT"[3 GIU'] GIOCHI ANCORA (S/N)?":POKE239,0	:rem	196
430 GETAS:IFAS<>"S"ANDAS<>"N"THEN430	:rem	37
440 IFAS="S"THENRUN	:rem	132
450 SCNCLR:END	:rem	111

```

460 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}{RED} CACCIA AL T
      OPO [<7>]{ 4 GIU'}"                :rem 143
470 PRINT"{ 3 SPAZI}TU SEI IL TOPO (*) E APPARI IN UN"
      :rem 132
480 PRINT"{ 3 SPAZI}PUNTO QUALSIASI DEL LABIRINTO. DEVI"
      :rem 126
490 PRINT"{ 3 SPAZI}RAGGIUNGERE L'USCITA (U), MA S'TAI"
      :rem 107
500 PRINT"{ 3 SPAZI}ATTENTO AL GATTO (Q), PERCHE' SE TI"
      :rem 242
510 PRINT"{ 3 SPAZI}RAGGIUNGE PARAI UNA BRUTTA FINE!
      {GIU'}"                            :rem 109
520 PRINT"{ 3 SPAZI}PER MUOVERTI USA I TASTI {RVS}S{OFF}-
      {RVS}X{OFF}-{RVS}U{OFF}-{RVS}E{OFF}" :rem 204
530 PRINT"{ 3 SPAZI}OPPURE IL JOYSTICK IN PORTA N.2"
      :rem 20
540 PRINT"{ 4 GIU'}{BLK}{ 8 SPAZI}PREMI {RVS}RETURN{OFF}
      PER GIOCARE"                       :rem 32
550 GETA$: IFA$(CHR$(13))THEN 550        :rem 6
560 RETURN                               :rem 123

```

CL6-plus/4

La miniera maledetta

joystick opz

Questo gioco è ispirato ad una antica leggenda popolare dell'Arizona, che narra della scomparsa di un vecchio cercatore d'oro olandese e del suo tesoro presso le Montagne Incantate. Nella prima schermata devi raccogliere le pepite d'oro sparse qua e là, rappresentanti indizi sul tesoro nascosto. Ma il tuo compito è reso più difficoltoso dalla presenza del fantasma dei vecchi cercatori d'oro, che ti inseguono e cercano di ucciderti.

Quando sei riuscito a trovare il tesoro (ricordati di "catturare" indizi!) passi al secondo schermo che rappresenta la grotta del tesoro, protetto dal fantasma del vecchio cercatore olandese, che cerca di catturarti; se riesci a scampare e a raggiungere l'oro, il tuo punteggio viene moltiplicato per 10.

Per questo gioco è previsto l'uso del joystick in porta 1, oppure dei tasti cursore.

```

100 REM LA MINIERA MALEDETTA             :rem 152
110 VOL8:GOSUB650                        :rem 16
120 SR=0:GL=4068                        :rem 129

```

130 PRINT" {HOME} { 14 DES}PUNTI:"SR	:rem	125
140 JY=JOY(1):K=PEEK(2038):AL=L	:rem	62
150 POKEL,32:IFJY=1ORJY=2ORJY=8ORK=43THENAL=AL-40	:rem	143
160 IFJY=5ORJY=6ORJY=4ORK=40THENAL=AL+40	:rem	73
170 IFJY=7ORJY=8ORJY=6ORK=48THENAL=AL-1	:rem	39
180 IFJY=3ORJY=2ORJY=4ORK=51THENAL=AL+1	:rem	20
190 IFPEEK(AL)<>160THENL=AL	:rem	130
200 IFPEEK(L)=GTHEN380	:rem	49
210 IFPEEK(L)=46THENSR=SR+1	:rem	157
220 IFPEEK(L)=CLTHENPRINT" {HOME}"TAB(9)"HAI TROVATO LA ST ANZA":FORT=1TO2000:NEXTT	:rem	221
230 IFPEEK(L)=CLTHENSR=SR+100:PRINT" {HOME}"TAB(9)" { 21 SPAZI}"	:rem	231
240 IFL=RLTHEN470	:rem	22
250 IFL=GLTHEN570	:rem	13
260 POKEL,I:LY=INT((L-S)/40):LX=L-S-LY*40	:rem	215
270 NG=3:IFRL=4068THENNG=1	:rem	70
280 FORX=1TONG:M=G(X):POKEM,32	:rem	122
290 GY=INT((M-S)/40):GX=M-S-GY*40	:rem	163
300 IFGX<LXAND(PEEK(M+1)<50ORPEEK(M+1)=I)THENM=M+1	:rem	45
310 IFGX>LXAND(PEEK(M-1)<50ORPEEK(M-1)=I)THENM=M-1	:rem	54
320 IFGY>LYAND(PEEK(M-40)<50ORPEEK(M-40)=I)THENM=M-40	:rem	210
330 IFGY<LYAND(PEEK(M+40)<50ORPEEK(M+40)=I)THENM=M+40	:rem	203
340 G(X)=M:POKEM,G:IFG=65THENG=88:GOTO360	:rem	33
350 IFG=88THENG=65	:rem	57
360 IFM=LTHEN380	:rem	200
370 NEXTX:GOTO130	:rem	56
380 COLOR4,3:FORX=0TO119:P=200	:rem	32
390 IFINT(X/10)/2=INT(INT(X/10)/2)THENCOLOR4,3:COLOR0,3	:rem	55
400 IFINT(X/10)/2<>INT(INT(X/10)/2)THENCOLOR4,15:COLOR0,2	:rem	158
410 SOUND1,F+X*6,3:NEXTX	:rem	212
420 FORX=1TO2000:NEXTX	:rem	121
430 PRINT" {CLR}":PRINT:PRINT	:rem	137
440 PRINT"HAI PERSONA!":PRINT"IL MIO FANTASMA TI HA CATTURA TO!"	:rem	179
450 PRINT:PRINT"HA HA HA HA HA!"	:rem	255
460 GOTO620	:rem	107
470 PRINT" {CLR}":PRINT" {BLK} {RVS} { 18 SPAZI}"	:rem	172
480 FORX=1TO12:PRINT" {RVS} ";TAB(18);"{RVS} ":NEXTX	:rem	154
490 PRINT" {BLK} {RVS} { 18 SPAZI}"	:rem	16
500 S=3154:B=160:BX=49	:rem	192
510 FORX=0TOBX:POKES+40*INT(RND(8)*12)+INT(RND(8)*17),B:N EXTX	:rem	207

```

520 GL=S+40*INT(RND(8)*12)+INT(RND(8)*17):POKEGL,164      :rem 210
530 G=88:FORX=1TO3:G(X)=3561:NEXTX:L=S+8                    :rem 201
540 FORX=1TO3:POKEG(X),G:NEXTX:POKEI,I                      :rem 227
550 RL=4068                                                    :rem 71
560 FORT=1TO2500:NEXTT:GOTO130                                :rem 130
570 FORX=1TO2000:NEXTX                                          :rem 127
580 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT                                  :rem 143
590 PRINT"HAI TROVATO IL TESORO!":PRINT:PRINT                :rem 144
600 PRINT"PUNTEGGIO FINALE:"SR*10                             :rem 50
610 PRINT:PRINT                                                :rem 235
620 POKE239,0:PRINTTAB(13)"[ 2 GIU']GIOCHI ANCORA?":GETKE   :rem 152
    YQ$                                                         :rem 50
630 IFQ$="S"THEN110                                           :rem 112
640 SCNCLR:END                                                 :rem 214
650 PRINT"{CLR}{BLK}":COLOR0,2                                :rem 251
660 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS} LA MINIERA MALEDETTA {OFF}":PRI   :rem 27
    NT                                                         :rem 123
670 PRINT"TEMPO FA, SULLE MONTAGNE INCANTATE"               :rem 58
680 PRINT"DELL'ARIZONA, L'ORO DEL VECCHIO OLANDESE"         :rem 21
690 PRINT"ERA STATO SEPOLTO IN UNA GROTTA.":PRINT            :rem 218
700 PRINT"CERCA LE GROTTA MA FAI ATTENZIONE AI"              :rem 156
710 PRINT"FANTASMI (X).":PRINT                                :rem 178
720 PRINT"RACCOGLI LE PEPITE E I MISTERIOSI"                 :rem 3
730 PRINT"INDIZI [{RVS}]?{OFF}) CHE TI AIUTERANNO":PRINT"A  :rem 67
    TROVARE LA STRADA."                                         :rem 211
740 PRINT:PRINT:PRINT"USA IL JOYSTICK N.1 O I TASTI CORSO   :rem 18
    RE."                                                         :rem 176
750 PRINT:PRINT"IMPOSTA L'INIZIALE DEL TUO NOME."           :rem 166
760 GETKEYIS$                                                  :rem 44
770 IFASC(IS)<65ORASC(IS)>90THEN760                             :rem 60
780 PRINT"{CLR}":PRINT"[BLK] {RVS} { 37 SPAZI}"              :rem 118
790 FORX=1TO19:PRINT" {RVS} ";TAB(37);"{RVS} ":NEXTX        :rem 173
800 PRINT" {RVS} { 37 SPAZI}"                                  :rem 111
810 S=3154:B=160:G=146:CL=19:I=ASC(IS)-64                   :rem 233
820 BX=249:C=99                                                :rem 128
830 FORX=0TOBX:POKE S+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35),B:N   :rem 111
    EXT X                                                         :rem 233
840 FORX=0TOC:POKE S+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35),46:N   :rem 128
    EXT X                                                         :rem 111
850 FORX=0TO3:RL=S+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35):POKE    :rem 233
    L,CL:NEXTX                                                    :rem 128
860 G=88:G(1)=3476:G(2)=3506:G(3)=3812:L=S+18              :rem 233
870 FORX=1TO3:POKEG(X),G:NEXTX:POKEI,I                      :rem 128
880 RETURN

```

Giocate a dadi col vostro C64, che tiene il Banco. Dovete scommettere su un numero da 1 a 6, dopo di che vengono lanciati tre dadi. Disponete inizialmente di 500.000 lire; la puntata deve essere di almeno 1000 lire e non deve ovviamente superare il capitale in vostro possesso. Se il vostro numero esce

una, due o tre volte vincete rispettivamente il doppio, il triplo o il quadruplo della posta. Il gioco termina se restate senza soldi oppure se riuscite ad accumulare almeno 5 milioni, sbancando il computer. Il programma fornisce le istruzioni necessarie allo svolgimento della partita.

```

10 :                                     :rem 155
30 REM*****      C O R O N A      ***** :rem 1
40 REM*****      BY      ***** :rem 219
50 REM***** MAURIZIO VIGNAZZI ***** :rem 35
90 :                                     :rem 163
100 REM * INIZIALIZZAZIONE COSTANTI * :rem 1
105 CB=53280:CS=53281 :rem 106
110 X=54296:Y=54272 :rem 5
115 RR=INT(RND(0)*15+1) :rem 5
120 DIMD(3) :rem 53
125 POKE788,52:REM*DISABILITA RUN/STOP* :rem 179
130 OPEN1,0:POKECB,13:POKECS,9 :rem 53
135 PRINTCHR$(147)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(158); :rem 164
140 PRINT"QUAL'E' IL TUO NOME : ";INPUT#1,O$ :rem 26
145 POKECB,5:POKECS,2 :rem 12
150 REM * ISTRUZIONI * :rem 238
155 PRINTCHR$(147)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(29); :rem 182
160 PRINT"{ 2 SPAZI}CONOSCI IL GIOCO 'CORONA' ?":PRINTCHR$(17); :rem 135
165 FORI=1TO17:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"(S/N) :rem 135
170 GETA$:IFA$=""THEN170 :rem 83
175 IFA$="S"THEN285 :rem 51
180 IFA$(">"N"THEN170 :rem 96
185 PRINTCHR$(14) :rem 226
190 PRINTCHR$(147)CHR$(18)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1TO13:PRINTCHR$(29);:NEXT :rem 150
195 PRINTCHR$(32)CHR$(195)CHR$(32)CHR$(207)CHR$(32)CHR$(210)CHR$(32); :rem 4
200 PRINTCHR$(207)CHR$(32)CHR$(206)CHR$(32)CHR$(193)CHR$(32)CHR$(146) :rem 245

```



```

205 PRINTCHR$(5)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(201)"L GIOCO CONSIST
    E NELLO SVUOTARE LE"                                :rem 241
210 PRINTCHR$(17);:PRINT"CASSE DEL BANCO, PUNTANDO UN NUM
    ERO A"                                                :rem 22
215 PRINTCHR$(17);:PRINT"PIACERE TRA 1-6 ED ATTENDERE IL
    RESPONSO"                                            :rem 204
220 PRINT"DEI DADI."                                    :rem 119
225 PRINTCHR$(17);:PRINT"1 "CHR$(206)"UMERO VINCE"CHR$(32
    )CHR$(196);                                          :rem 102
230 PRINTCHR$(213)CHR$(197)CHR$(32)"VOLTE LA POSTA"
                                                                :rem 150
235 PRINTCHR$(17);:PRINT"2 "CHR$(206)"UMERI VINCONO"CHR$(
    32)CHR$(212);                                        :rem 254
240 PRINTCHR$(210)CHR$(197)CHR$(32)"VOLTE LA POSTA"
                                                                :rem 148
245 PRINTCHR$(17);:PRINT"3 "CHR$(206)"UMERI VINCONO"CHR$(
    32)CHR$(209);                                        :rem 6
250 PRINTCHR$(213)CHR$(193)CHR$(212)CHR$(212)CHR$(210)CHR
    $(207)CHR$(32);                                    :rem 139
255 PRINT"VOLTE LA POSTA"                                :rem 11
260 PRINTCHR$(18)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1TO12:PR
    INTCHR$(29);:NEXT                                    :rem 149
265 PRINTCHR$(32)CHR$(194)"UONA"CHR$(32)CHR$(198)"ORTUNA1
    "CHR$(146)                                          :rem 30
270 PRINTCHR$(18)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(29)
    CHR$(29)CHR$(2);                                    :rem 11
275 PRINT" PREMI UN TAS TO PER INIZIARE "CHR$(146)CHR$(154
    )                                                    :rem 53
280 GETA$:IFA$=""THEN280                                  :rem 87
285 REM * INIZIO GIOCO *                                :rem 26
290 PRINTCHR$(147):POKECB,0:POKECS,11:PRINTCHR$(142):CD=5
    00000                                                :rem 192
295 PRINTCHR$(19)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29
    );                                                  :rem 2
300 PRINT"CAPITALE A DISPOSIZIONE:"CHR$(154)CD :rem 53
305 PRINTCHR$(19)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17
    )CHR$(29)CHR$(29);                                  :rem 110
310 PRINT"VALORE DELLA PUNTATA...: "CHR$(154);:FORI=1TO12
    :PRINTCHR$(32);:NEXT                                :rem 168
315 FORI=1TO12:PRINTCHR$(157);:NEXT                    :rem 167
320 P$="":CT=0:FORI=1TO(LEN(STR$(CD))-1)                :rem 23
325 GETV$:IFV$=""THEN325                                :rem 129
330 IFV$=CHR$(13)THEN350                                :rem 89
335 IFV$<CHR$(48)ORV$>CHR$(57)THEN370                  :rem 126
340 PRINTV$;:P$=P$+V$                                    :rem 221
345 NEXTI                                                :rem 36
350 IFCT=1THEN305                                        :rem 243
355 P=VAL(P$)                                            :rem 210
360 IFP<1000ORP>CDTHEN305                                :rem 242
365 GOTO400                                              :rem 107
370 REM * MESSAGGIO DI ERRORE *                        :rem 205

```

375	CT=1:PRINTCHR\$(19);	:rem	98
378	FORI=1TO15:PRINTCHR\$(17);:NEXT:FORI=1TO10:PRINTCHR\$(29);:NEXT	:rem	146
380	PRINT"SOLO VALORI NUMERICI!"	:rem	243
385	FORR=1TO1000:NEXTR	:rem	118
390	PRINTCHR\$(19);:FORI=1TO15:PRINTCHR\$(17);:NEXT:FORI=1TO10:PRINTCHR\$(29);:NEXT	:rem	74
395	FORI=1TO21:PRINTCHR\$(32);:NEXT:GOTO305	:rem	130
400	PRINTCHR\$(19)CHR\$(158);:FORI=1TO6:PRINTCHR\$(17);:NEXT:PRINTCHR\$(29)CHR\$(29);	:rem	106
405	PRINT"NUMERO PUNTATO (1-6) ...:"CHR\$(32)CHR\$(32)CHR\$(32)CHR\$(32)CHR\$(154);	:rem	23
410	FORI=1TO5:PRINTCHR\$(32);	:rem	196
415	FORI=1TO5:PRINTCHR\$(157);:NEXT	:rem	122
420	GETN\$:IFN\$=""THEN420	:rem	105
425	IFN\$<CHR\$(49)ORNS>CHR\$(54)THEN450	:rem	107
430	N=VAL(N\$)	:rem	200
435	IFN<1ORN>6THEN400	:rem	12
440	PRINTN:GOTO475	:rem	134
445	REM * MESSAGGIO DI ERRORE *	:rem	208
450	PRINTCHR\$(19);:FORI=1TO15:PRINTCHR\$(17);:NEXT:FORI=1TO10:PRINTCHR\$(29);:NEXT	:rem	71
455	PRINT"VALORE FUORI CAMPO!"	:rem	78
460	FORR=1TO1000:NEXTR	:rem	112
465	PRINTCHR\$(19);:FORI=1TO15:PRINTCHR\$(17);:NEXT:FORI=1TO10:PRINTCHR\$(29);:NEXT	:rem	77
470	FORI=1TO19:PRINTCHR\$(32);:NEXT:GOTO400	:rem	127
475	REM * LANCIO DEI DADI *	:rem	114
480	FORL=1TO3:D(L)=INT(1+6*RND(0))	:rem	200
485	NEXTL	:rem	44
490	C=0	:rem	77
495	IFD(1)<>NTHEN505	:rem	136
500	C=C+1	:rem	180
505	IFD(2)<>NTHEN515	:rem	130
510	C=C+1	:rem	181
515	IFD(3)<>NTHEN525	:rem	133
520	C=C+1	:rem	182
525	PRINTCHR\$(30)CHR\$(17)CHR\$(29)CHR\$(29)"RISULTATI USCITI.....:"CHR\$(154);	:rem	139
530	PRINTD(1);D(2);D(3)	:rem	240
535	REM * DISEGNO DEI DADI *	:rem	194
540	PRINTTAB(6)CHR\$(5)CHR\$(17)CHR\$(17)CHR\$(17)CHR\$(32)CHR\$(32);	:rem	226
545	PRINTCHR\$(176)CHR\$(96)CHR\$(96)CHR\$(96)CHR\$(174);	:rem	135
548	FORI=1TO5:PRINTCHR\$(32);:NEXT	:rem	73
550	PRINTCHR\$(176)CHR\$(96)CHR\$(96)CHR\$(96)CHR\$(174);	:rem	131
553	FORI=1TO5:PRINTCHR\$(32);:NEXT	:rem	69
555	PRINTCHR\$(176)CHR\$(96)CHR\$(96)CHR\$(96)CHR\$(174)	:rem	77

```

560 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)C
    HR$(32)CHR$(125); :rem 40
565 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 72
568 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125);
    :rem 100
570 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 68
573 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)
    :rem 37
575 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)C
    HR$(32)CHR$(125); :rem 46
580 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 69
583 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125);
    :rem 97
585 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 74
588 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)
    :rem 43
590 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)C
    HR$(32)CHR$(125); :rem 43
595 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 75
598 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125);
    :rem 103
600 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 62
603 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)
    :rem 31
605 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(173)CHR$(96)CHR$(96)C
    HR$(96)CHR$(189); :rem 83
610 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 63
613 PRINTCHR$(173)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(189);
    :rem 134
615 FORI=1 TO 5:PRINTCHR$(32);:NEXT :rem 68
618 PRINTCHR$(173)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(189)
    :rem 80
620 FORK=1 TO 3 :rem 14
625 IFD(K)=1ORD(K)=3ORD(K)=5THENPOKE1584+10*K,42:rem 33
630 NEXTK :rem 35
635 FORK=1 TO 3 :rem 20
640 IFD(K)<>1THENPOKE1544+10*K+1,42:POKE1624+10*K-1,42
    :rem 246
645 NEXTK :rem 41
650 FORK=1 TO 3 :rem 17
655 IFD(K)=4ORD(K)=5ORD(K)=6THENPOKE1544+10*K-1,42:POKE16
    24+10*K+1,42 :rem 169
660 NEXTK :rem 38
665 FORK=1 TO 3 :rem 23
670 IFD(K)=6THENPOKE1584+10*K+1,42:POKE1584+10*K-1,42
    :rem 202
675 NEXTK :rem 44
680 REM * CONTROLLO RISULTATI * :rem 83
685 IFC<>0THEN765 :rem 240
690 PRINTCHR$(144)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1 TO 8:PRINTCHR$(2
    9);:NEXT :rem 177

```

695 PRINT"HAI PERSO "CHR\$(154);P;"LIRE"	:rem	242
700 POKE X,15	:rem	176
705 POKEY+6,240:POKEY+1,4:POKEY+5,0:POKEY+4,33	:rem	246
710 FORL=1024TO512STEP-4	:rem	167
715 POKEY+1,1/256:POKEY, LAND255	:rem	110
720 NEXTL	:rem	36
725 POKEY+4,0:POKE X,0	:rem	254
730 FORR=1TO1000:NEXTR	:rem	112
735 AT=CD-P	:rem	117
740 PRINTCHR\$(147)CHR\$(158)CHR\$(17)CHR\$(17)CHR\$(29)CHR\$(29);	:rem	47
745 PRINT"CAPITALE ATTUALE.....:CHR\$(154);AT;"LIRE"	:rem	167
750 IFAT<1000THEN905	:rem	138
755 CD=AT	:rem	250
760 GOTO305	:rem	110
765 VI=P*(C+1)	:rem	232
770 PRINTCHR\$(5)CHR\$(17)CHR\$(17);:FORI=1TO9:PRINTCHR\$(29);:NEXT	:rem	77
775 PRINT"HAI VINTO "CHR\$(154);VI;"LIRE"	:rem	71
780 PP=1000:QQ=2*(1/12):POKE X,15	:rem	77
785 POKEY+6,0:POKEY+5,8	:rem	111
790 FORJ=0TO4	:rem	21
795 FORU=0TO11	:rem	83
800 IFU=1ORU=3ORU=6ORU=8ORU=10THENB15	:rem	133
805 POKEY+1,PP/256:POKEY,PPAND255	:rem	22
810 POKEY+4,0:POKEY+4,33:FORH=1TO50:NEXTH	:rem	47
815 PP=PP*QQ	:rem	231
820 IFJ=4THENB30	:rem	174
825 NEXTU,J	:rem	169
830 FORH=1TO200:NEXTH	:rem	46
835 POKEY+4,0:POKE X,0	:rem	0
840 REM * COLORA NUMERI VINCENTI *	:rem	196
845 FORF=1TO10	:rem	64
850 FORG=7TO14STEP7	:rem	186
855 FORK=1TO3	:rem	24
860 IFD(K)<>NTHENB65	:rem	167
863 FORH=1TO3:POKE55814+10*K+H,G:POKE55854+10*K+H,G:POKE55894+10*K+H,G:NEXTH	:rem	230
865 NEXTK,G,F	:rem	18
870 FORR=1TO1000:NEXTR	:rem	117
875 CA=CD+VI	:rem	182
880 PRINTCHR\$(147)CHR\$(158)CHR\$(17)CHR\$(17)CHR\$(29)CHR\$(29);	:rem	52
885 PRINT"CAPITALE ATTUALE.....:CHR\$(154);CA;"LIRE"	:rem	155
890 CD=CA	:rem	233
895 IFCD>=50000000THEN980	:rem	92
900 GOTO305	:rem	106
905 REM * FINE GIOCO *	:rem	105

```

910 PRINTCHR$(144)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29
)CHR$(29);                                     :rem 178
915 PRINT"HAI PERSO TUTTO. SEI AL..."CHR$(30)"VERDE"CHR$(
154)                                             :rem 236
920 PRINTCHR$(18);:FORI=1TO6:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1TO
9:PRINTCHR$(29);:NEXT                          :rem 240
925 PRINTCHR$(32)"VUOI GIOCARE ANCORA ?"CHR$(32)CHR$(146)
                                             :rem 252
930 PRINTCHR$(17);:FORI=1TO17:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"(
S/N)"                                           :rem 101
935 POKE49152,238:POKE49153,32:POKE49154,208:POKE49155,96
                                             :rem 224
940 FORI=1TO300:SYS49152:NEXT:POKECB,RR        :rem 230
945 GETA$:IFA$=""THEN945                      :rem 103
950 IFA$="S"THEN285                             :rem 52
955 IFA$<>"N"THEN945                          :rem 116
960 PRINTCHR$(147)CHR$(19)CHR$(18);:FORI=1TO10:PRINTCHR$(
17);:NEXT                                       :rem 221
965 FORI=1TO9:PRINTCHR$(29);:NEXT              :rem 86
970 PRINT" C I A O !{ 3 SPAZI}"CHR$(146)CHR$(18);O$;CHR$(
146)                                           :rem 44
975 FORR=1TO1500:NEXTR:POKECB,14:POKECS,6:CLR:PRINTCHR$(1
47):END                                         :rem 65
980 REM * BANCAROTTA *                        :rem 184
985 POKECB,12:POKECS,7                       :rem 75
990 PRINTCHR$(147)CHR$(144)CHR$(18);:FORI=1TO5:PRINTCHR$(
17);:NEXT                                       :rem 227
995 FORI=1TO6:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"HAI FATTO SALTARE
IL BANCO"                                       :rem 181
1000 PRINTCHR$(17)CHR$(17);                   :rem 253
1003 FORI=1TO9:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"ABBIAMO LE CASSE
VUOTE"                                          :rem 255
1005 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(17);          :rem 188
1008 FORI=1TO10:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"DOBBIAMO RITIRA
RCI."                                          :rem 194
1010 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(17);          :rem 184
1013 FORI=1TO5:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"VINCITA TOTALE :
";CD;"LIRE"                                    :rem 252
1015 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1TO14:PRINTCHR$(2
9);:NEXT                                       :rem 136
1020 PRINT"ADDIO!{ 2 SPAZI}"CHR$(18);O$;CHR$(146)CHR$(154
)                                               :rem 147
1025 FORR=1TO5000:NEXTR:POKECB,14:POKECS,6:CLR:PRINTCHR$(
147):END                                       :rem 99

```

Mast Copyright

Se scrivete software per il C64, sicuramente avete desiderato qualche volta che un vostro programma non sia listabile da altre persone. Mast Copyright è in grado di risolvere questo problema: protegge contro occhi indiscreti qualsiasi programma Basic registrato su nastro o disco.

Come funziona? Innanzitutto digitate e salvate (prima di farlo girare!) Mast Copyright. Appena avete dato il RUN, vi viene chiesto il nome del programma da proteggere; dovete poi selezionare nastro o disco, digitando 1 oppure 8. Appare quindi il messaggio "L PER LOAD": a questo punto inserite nel registratore o nel disk drive il supporto magnetico contenente il programma; fatto ciò, premete L per effettuare il caricamento. Successivamente compare la scritta "S PER SAVE"; inserite quindi la cassetta o il disco sul quale volete registrare il programma protetto e premete S. A procedura terminata Mast Copyright provvede a resettare la memoria del computer, per cui se usate il registratore ricordatevi di pre-

mere il tasto STOP. Per verificare che tutto sia andato bene, caricate il programma protetto e battete LIST; l'unico risultato deve essere la linea

1 SYS (2218)

Se battete RUN, il programma viene eseguito normalmente, a parte il fatto che viene disabilitato il RUN/STOP-RESTORE. A questo punto non si potranno più eseguire neanche i comandi LIST e SAVE. L'unico inconveniente è che viene disattivata anche la funzione TIME (TI, TI\$), per cui non è possibile proteggere programmi che ne facciano uso.

Mast Copyright agisce aggiungendo una routine in linguaggio macchina, posta all'inizio della RAM Basic, al programma da proteggere, che viene quindi relocato spostandolo "in avanti". La routine ed il programma vengono fusi in un blocco unico, che costituisce la versione protetta, la quale viene salvata aggiungendo il suffisso (O al nome originale.

```

10 REM -----"MAST COPYRIGHT"-----           :rem    71
20 DATA 28,8,1,0,158,40,50,50,49,56,41,32,32,32 :rem    243
30 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,0,58:rem    18
40 DATA 8,2,0,143,32,34,20,20,20,20,20,20,20 :rem    200
50 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20 :rem    23
60 DATA 0,89,8,3,0,143,32,34,20,20,20,20,20,20 :rem    168
70 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20 :rem    25

```

```

80 DATA 20,20,20,0,0,0,4,0,143,32,34,65,65,65 :rem 125
90 DATA 234,234,234,234,169,126,141,89,8,169,8,141,90,8 :rem 170
100 DATA 173,48,3,76,136,8,65,65,65,65,65,34,0,163 :rem 168
110 DATA 8,5,0,143,32,34,65,65,234,234,234,141,50,3 :rem 184
120 DATA 173,49,3,141,51,3,169,225,141,40,3,173,166,8 :rem 41
130 DATA 141,7,3,96,65,65,34,0,200,8,6,0,153,32 :rem 244
140 DATA 34,76,102,8,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32 :rem 124
150 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32 :rem 114
160 DATA 147,34,0,211,8,7,0,158,54,52,55,51,56,0 :rem 44
170 DATA 0,0,0,75,0,140,13,160,0,0,75,0 :rem 78
180 POKE53281,0:POKE53280,5 :rem 243
190 POKE646,5:PRINT"[CLR]{RVS}SOFT --PROGRAMMA
    { 2 SPAZI}DI{ 2 SPAZI}COPERTURA-- SOFT" :rem 142
200 PRINT"QUESTA UTILITY PERMETTE DI PROTEGGERE":rem 81
205 PRINT"QUALSIASI PROGRAMMA SCRITTO IN BASIC,":rem 7
210 PRINT"RENDENDOLO NON PIU' LISTABILE.":PRINT :rem 220
220 PRINT"IL PROGRAMMA PROVEDE ANCHE AD EFFET-":rem 134
230 PRINT"TUARE LA DISABILITAZIONE DELLA FUNZIONE" :rem 159
240 PRINT"RUN/STOP-RESTORE.":PRINT :rem 23
250 PRINT"IL PROGRAMMA PROTETTO AVRA' LO STESSO":rem 241
255 PRINT"NAME, SEGUITO DAL SUFFISSO (C).":rem 237
260 POKE646,2:PRINT" /-----" :rem 227
    -----/" :PRINT :rem 227
270 POKE646,1 :rem 197
280 PRINT" INSERISCI I SEGUENTI DATI :":rem 29
290 PRINT:POKE646,3 :rem 144
300 INPUT" [<Q>] NOME DEL PROGRAMMA [<W>]";N$ :rem 28
310 IFLEN(N$)>14ORN$=""THENRUN180 :rem 185
320 PRINT"{GIU'} [<Q>] 1-NASTRO{ 3 SPAZI}8-DISCO [<W>]?" :rem 132
330 GETN1$:IFN1$=""ORN1$<>"1"ANDN1$<>"8"THEN330 :rem 106
340 N=VAL(N1$):IFLEN(N$)>14ORN$=""THENRUN180 :rem 88
350 POKE646,1:PRINT:PRINT" [<Q>] OK - ATTENDERE - * [<W>]" :rem 174
    " :rem 174
360 FORK=12049TO12270:READCM:POKEK,CM:CK=CK+CM:NEXTK :rem 15
370 IFCK<>11393THENPRINT"ERRORE NEI DATA":END :rem 8
380 FORK=12049TO12270:POKEK-10000,PEEK(K):NEXTK :rem 44
390 PRINT:POKE53281,6:POKE53280,6:POKE646,6 :rem 47
400 PRINT"[CLR]PO43,200:?"CHR$(34)"[WHT]{RVS}L[OFF] PER L :rem 0
    OAD"CHR$(34)" :WA197,6" :rem 0
410 IFN=8THENPRINT"{ 4 SIN}:LO"CHR$(34);N$+CHR$(34)",8" :rem 162

```

```

420 IFN=1THENPRINT" { 4 SIN}:LO"CHR$(34);NS+CHR$(34)" ,1":P
    RINT:PRINT:PRINT:PRINT                                :rem 177
430 AG$="(C)":PRINT" { 5 GIU' }PO43,1:?"CHR$(34)" {WHT} {RVS}
    S {OFF} PER SAVE"CHR$(34)":WA197,4"                    :rem 115
440 IFN=1THENPRINT" { 8 SIN}:SAVE"CHR$(34);NS+AG$+CHR$(34)
    " ,":N                                                    :rem 78
450 IFN=8THENPRINT" { 8 SIN}:SAVE"CHR$(34)"80:"NS+AG$+CHR$(34)" ,":N
    :rem 9
460 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"SYS64738"         :rem 146
510 CLR:POKE198,9                                           :rem 231
520 POKE631,19:FORI=0TO8:POKE632+I,13:NEXT                :rem 41
530 END                                                       :rem 111

```

C64

Snake

Ecco una versione per il vostro Commodore 64 di un popolarissimo e divertente gioco di abilità e destrezza. Si tratta di guidare un serpente attraverso un campo collezionando il maggior numero di bersagli, rappresentati da numeri che appaiono e scompaiono casualmente sullo schermo, evitando gli ostacoli che costellano il campo. Il punteggio viene assegnato tenendo conto del valore del sin-

golo bersaglio: ogni volta che il serpente va a sbattere, però, si perdono 10 punti.

I tasti da usare per giocare sono i seguenti:

Q per andare in alto;

Z per andare in basso;

P per andare a destra;

I per andare a sinistra.

Il gioco prevede 5 differenti livelli di difficoltà.

```

10 REM SNAKE                                                :rem 183
20 GOTO850                                                  :rem 56
30 REM SET VARIABILI                                       :rem 198
40 DIMLO(25)                                              :rem 145
50 P=1466:SC=0:CQ=0:C=1                                    :rem 36
60 D=1:T=59:GOSUB80:PRINT" {HOME}PUNTEGGIO 0{ 3 SPAZI }TEMP
    O 60":GOTO200                                           :rem 99
70 REM SET SCHERMO                                         :rem 72
80 PRINT" {CLR}";:FORQ=1TOSK*300:A=1024+RND(1)*1000:KB=RND
    (1)*15:IFKB=7THENKB=KB+1                                :rem 134
90 POKEA,170:POKEA+54272,KB:NEXT                          :rem 168
100 FORQ=1024TO1064:POKEQ,160:POKEQ+54272,0:NEXT:rem 118

```


110 PRINT" {BLK}{RVS}PUNTEGGIO "SC	:rem	205
120 FORQ=1TO23:PRINT" {RVS} ";SPC(38);" "":NEXT	:rem	110
130 PRINT" {RVS}{ 39 SPAZI}":CO=0	:rem	235
140 POKE2023,160:POKE56295,0	:rem	30
150 FORQ=1TO25:READLO(Q):POKELO(Q),160	:rem	66
160 POKELO(Q)+54272,(170-T)/7.5:NEXT:RESTORE:LO(1)=P	:rem	76
170 POKE1298,32	:rem	44
180 FORZ=LO(25)+1TOLO(25)+28:POKEZ,32:NEXT:REM POKE1024+	:rem	82
40,32	:rem	122
190 RETURN	:rem	243
200 POKE53280,5:POKE53281,7	:rem	245
210 TI\$="000000"	:rem	171
220 RV=2	:rem	147
230 POKEP,160:POKEP+54272,RV	:rem	175
240 T=60-VAL(TI\$)	:rem	132
250 PRINT" {HOME}{RVS}";TAB(14)"_TEMPO "T;:IFT<10THENPRINT"	:rem	179
{SIN} "	:rem	204
260 IFT<0THEN580	:rem	180
270 IFPEEK(N)<>160THENPOKEN+54272,RND(1)*8	:rem	38
280 GOSUB370	:rem	234
290 P=P+D:C=C+1:IFP=NANDPEEK(N)<>32THEN490	:rem	137
300 IFC=26THENC=1	:rem	122
310 IFPEEK(P)>128THEN530	:rem	36
320 POKELO(C),32:LO(C)=P	:rem	199
330 IFCO=0ANDRND(1)>.35THENN=0:GOTO420	:rem	196
340 IFCO=1ANDRND(1)>.99-SKTHENPOKEP+54272,RV:GOTO470	:rem	102
	:rem	21
350 REM INPUT MOVIMENTI	:rem	41
360 GOTO220	:rem	49
370 GETA\$:IFA\$="Q"ANDD<>40THEND=-40	:rem	153
380 IFA\$="I"ANDD<>1THEND=-1	:rem	117
390 IFA\$="P"ANDD<>-1THEND=1	:rem	165
400 IFA\$="Z"ANDD<>-40THEND=40	:rem	198
410 RETURN	:rem	251
420 N=1024+INT(RND(1)*500):IFPEEK(N)<>32THEN420	:rem	15
430 IFN=PTHEN420	:rem	81
440 M=INT(RND(1)*9)+49:POKEN,M+128:POKEN+54272,4	:rem	215
450 T\$=TI\$:rem	105
460 TI\$=T\$:CO=1:GOTO220	:rem	151
470 POKEP,32:N=0:CO=0	:rem	934
480 GOTO220	:rem	52
490 V=PEEK(P)-176:POKEP+54272,1:IFC=26THENC=1	:rem	213
500 FORQ=1TOV:SC=SC+1:PRINT" {HOME}{RVS}PUNTEGGIO "SC:POKE	:rem	85
P,PEEK(P)-1	:rem	219
510 NEXT	:rem	149
520 POKEP,160:POKEP+54272,0:POKEN,32:N=1066:POKELO(C),32:		
LO(C)=P:CO=0:GOTO300		
530 CA=CA+1:F\$=TI\$		
540 FORPQ=1TO25:LO(PQ)=0:NEXT:C=1:CO=0:P=1437:POKE198,0:I		
FSC<10THENC=0		

```

550 IFSC>9THENSC=SC-10 :rem 92
560 CO=0:TI$=F$ :rem 60
570 GOSUB80:D=1:P=1437:GOTO220 :rem 13
580 IFSC>15+(1/SK)ANDEFG=0THENFG=1:GOTO800 :rem 226
590 REM FINE DEL GIOCO :rem 234
600 PRINT"{CLR}{ 15 DES}{RVS}FINE GIOCO{OFF}":POKE53280,1 :rem 169
4:POKE53281,1 :rem 169
610 PRINT"{GIU'} HAI REALIZZATO"SC"PUNTI " :rem 58
620 PRINT"{GIU'} AL LIVELLO "SK*50 :rem 75
630 IFCA=0THENPRINT"{GIU'} E NON TI SEI MAI SCONTRATO!!" :rem 93
:GOTO650 :rem 93
640 PRINT"{GIU'} E TI SEI SCONTRATO"CA"VOLTE";:IFCA=1THEN :rem 93
PRINT"{SIN}A"; :rem 125
650 PRINT"{GIU'}" :rem 51
660 IFSC<PEEK(820+50*SK)THEN690 :rem 32
670 POKE820+50*SK,SC:PRINT"{GIU'} NUOVO RECORD." :rem 201
680 PRINT"{ 2 GIU'} VINCI UN'ALTRA PARTITA!":FORX=1TO5000 :rem 33
:NEXT:CA=0:GOTO50 :rem 83
690 PRINT"{GIU'} PUNTEGGIO MASSIMO"PEEK(820+SK*50):PRINT" :rem 65
{GID'} AL LIVELLO"SK*50 :rem 163
700 PRINT"{ 2 GIU'} PREMI {RVS}G{OFF} PER GIOCARE" :rem 230
:rem 109
710 PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}{RVS}S{OFF} PER SMETTERE" :rem 59
:rem 193
720 GETC$:IFC$="G"THEN750 :rem 78
730 IFC$="S"THENPRINT"{ 2 GIU'}{RVS}CIAO!":END :rem 127
740 GOTO720 :rem 69
750 PRINT"{ 2 GIU'}{RVS}{ 4 DES} SCEGLI SECONDO LA TUA AB :rem 189
ILITA' ":POKE198,0:CLR :rem 23
760 PRINT"{GIU'}{ 11 DES}LIVELLO: DA 1 A 5" :rem 215
770 PRINT"{GIU'}{ 9 DES}{1 E' IL PIU' FACILE}" :rem 160
780 GETA$:IFA$<"1"ORAS>"5"THEN780 :rem 112
790 SK=VAL(A$)/50:GOTO40 :rem 107
800 FORZ=1TO4:PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{ 14 DES}TEMPO EXTRA :rem 145
":FORX=1TO750:NEXT :rem 231
810 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{ 14 DES}{ 12 SPAZI}" :rem 119
820 FORX=1TO750:NEXT:NEXT:TI$="000030" :rem 122
830 FORZ=1TO25:POKELO(Z),160:POKELO(Z)+54272,4:NEXT:T=60- :rem 92
VAL(TI$):GOTO220 :rem 60
840 REM ISTRUZIONI :rem 13
850 PRINT"{CLR}{WHT}{RVS} S N A K E ":POKE53280,6:POKE532 :rem 226
81,2:PRINTCHR$(8):PRINTCHR$(14) :rem 234
860 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 SPAZI}ISTRUZIONI:" :rem 169
870 PRINT"{GIU'} LO SCOPO DEL GIOCO E' INSEGUIRE IL :rem 58
{ 6 SPAZI}NUMERO LAMPEGGIANTE"; :rem 75
880 PRINT" SENZA URTARE CONTRO GLI OSTACOLI O CONTRO LA P :rem 93
ROPRIA CODA." :rem 125
890 PRINT" {GIU'} NELLO SCONTRO SI PERDONO 10 PUNTI." :rem 51
:rem 169
900 PRINT"{ 14 SIN}{ 3 GIU'}{RVS}PREMI UN TASTO{OFF} :rem 32
{GIU'}":POKE198,0 :rem 201

```

```

910 GETA$: IFA$="" THEN 910 :rem 87
920 PRINT "{CLR}{RVS} S N A K E " :rem 3
930 PRINT "{ 2 GIU'}{ 2 SPAZI}ISTRUZIONI:" :rem 105
940 PRINT "{GIU'} USA I SEGUENTI TASTI:" :rem 84
950 PRINT "{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}Q{OFF} PER ANDARE IN
    ALTO " :rem 95
960 PRINT "{GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}P{OFF} PER ANDARE A DEST
    RA" :rem 139
970 PRINT "{GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}I{OFF} PER ANDARE A SINI
    STRA" :rem 47
980 PRINT "{GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}Z{OFF} PER ANDARE IN BA
    { 2 S}O" :rem 34
990 PRINT "{ 2 GIU'} CON UN BUON PONTEGGIO SI OTTIENE DEL
    { 4 SPAZI}TEMPO SUPPLEMENTARE!!" :rem 179
1000 PRINT "{ 3 GIU'}{ 14 SIN}{RVS}PREMI UN TASTO{OFF}":PO
    KE198,0 :rem 145
1010 GETA$: IFA$="" THEN 1010 :rem 167
1020 PRINT "{CLR}":GOTO750 :rem 54
1030 DATA 1298,1299,1399,1398,1397,1297,1273 :rem 174
1040 DATA 1274,1275,1276,1230,1400,1883 :rem 135
1050 DATA 1882,1881,1880,1879,1877,1296,1272,1432,1433,14
    34,1435,1436 :rem 132

```

C64

Le tre vette

Sulle vette di tre montagne ci sono altrettante bombe. Col vostro disco volante dovete far brillare delle mine, situate all'interno di ognuna delle montagne, abbattendo i diaframmi che dividono le caverne sotterranee; in tal modo dovete far precipitare la bomba il più in basso possibile. Cadendo essa esplode e distrugge la parte soprastante di montagna; guadagnate allora un punteggio proporzionale alla quantità di roccia saltata in

aria. Il gioco termina se urtate contro le pareti delle montagne. Nel caso invece che riusciate a far esplodere con successo tutte le bombe, vi troverete di fronte ad altre tre montagne. Per muovervi usate i tasti Q (su), Z (giù), I (sinistra) e P (destra); la barra spaziatrice serve invece, quando vi trovate sufficientemente vicini alle mine, ad azionare i detonatori.

```

10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT "{CLR}{ 2 GIU'}"TAB(13)"
    {RVS}{YEL} LE TRE VETTE ":PRINT "{ 9 GIU'}" :rem 158

```

```

20 V=53248:POKEV+21,0:POKEV+16,0:POKE2040,192:POKE2041,19
   3:POKEV+39,6                                     :rem 249
30 POKEV+40,0:FORI=12288TO12350:READQ:POKEI,Q:NEXT
                                                    :rem 108
40 FORI=12352TO12357:POKEI,255:NEXT
                                                    :rem 102
50 FORI=12358TO12414:POKEI,0:NEXT
                                                    :rem 251
60 FORI=49152TO49287:READQ:POKEI,Q:NEXT
                                                    :rem 216
70 VL=54296:W=54276:A=54277:HI=54273:LW=54272
                                                    :rem 18
80 FORI=LWTOLW+24:POKEI,0:NEXT
                                                    :rem 214
90 PRINT"{ 3 GIU'}{ 6 SPAZI}PER INIZIARE PREMI UN TASTO"
                                                    :rem 90
100 GETX$:IFX$=""THEN100
                                                    :rem 115
110 POKE53281,12:R=R+1:PRINT"[CLR]{ 5 GIU'}{ 9 SPAZI}
   {RED}Q{ 14 SPAZI}Q{ 14 SPAZI}Q[<2>]";
                                                    :rem 28
120 POKE53280,9
                                                    :rem 41
130 PRINT"{ 8 SPAZI}{RVS}E [ <*> ]{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}E
   [ <*> ]{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}E {OFF}";
                                                    :rem 69
140 PRINT"{ 8 SPAZI}{RVS} {OFF}{RED}+[ <2> ]{RVS} {OFF}
   { 12 SPAZI}{RVS} {OFF}{RED}+[ <2> ]{RVS} {OFF}
   { 12 SPAZI}{RVS} {OFF}{RED}+[ <2> }";
                                                    :rem 105
150 PRINT"{ 8 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}
   { 3 SPAZI}{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}";
                                                    :rem 142
160 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS}E{ 3 SPAZI}[ <*> ]{OFF}
   { 10 SPAZI}{RVS}E{ 3 SPAZI}[ <*> ]{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}
   E{ 2 SPAZI}{OFF}";
                                                    :rem 72
170 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS} {OFF} {RED}+[ <2> ] {RVS} {OFF}
   { 10 SPAZI}{RVS} {OFF} {RED}+[ <2> ] {RVS} {OFF}
   { 10 SPAZI}{RVS} {OFF} {RED}+[ <2> }";
                                                    :rem 108
180 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}
   { 5 SPAZI}{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}";
                                                    :rem 145
190 PRINT"{ 6 SPAZI}{RVS}E{ 5 SPAZI}[ <*> ]{OFF}{ 8 SPAZI}
   {RVS}E{ 5 SPAZI}[ <*> ]{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}E{ 3 SPAZI}
   {OFF}";
                                                    :rem 75
200 PRINT"{ 6 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{RED}+[ <2> ]
   { 2 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 8 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}
   {RED}+[ <2> ]{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 8 SPAZI}{RVS} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RED}+[ <2> }";
                                                    :rem 102
210 PRINT"{ 6 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}
   { 7 SPAZI}{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}{ 4 SPAZI}{OFF}";
                                                    :rem 139
220 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}E{ 7 SPAZI}[ <*> ]{OFF}{ 6 SPAZI}
   {RVS}E{ 7 SPAZI}[ <*> ]{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}E{ 4 SPAZI}
   {OFF}";
                                                    :rem 69
230 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 3 SPAZI}{RED}+[ <2> ]
   { 3 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 6 SPAZI}{RVS} {OFF}{DES}
   { 2 SPAZI}{RED}+[ <2> ]{ 3 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 6 SPAZI}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{RED} +[ <2> }";
                                                    :rem 134
240 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}{ 9 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
   { 9 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}";
                                                    :rem 142

```

```

250 PRINT"{ 4 SPAZI}{RVS}E{ 9 SPAZI}{<*>}{OFF}{ 4 SPAZI}
    {RVS}E{ 9 SPAZI}{<*>}{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}E{ 5 SPAZI}
    {OFF}" ; rem 72
260 PRINT"{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}{RED}+{<2>}
    { 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}
    {RED}+{<2>}{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}
    { 4 SPAZI}{RED}+{<2>}" ; rem 108
270 PRINT"{ 4 SPAZI}{RVS}{ 11 SPAZI}{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}
    { 11 SPAZI}{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}{ 6 SPAZI}{OFF}" ; rem 145
280 PRINT"{RVS}{<*>}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}E {OFF}
    { 4 SPAZI}{RED}+{<2>}{ 4 SPAZI}{RVS}{<*>}{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}E {OFF}{ 4 SPAZI}{RED}+{<2>}
    { 4 SPAZI}{RVS}{<*>}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}E {OFF}
    { 4 SPAZI}{RED}+{<2>}" ; rem 170
290 PRINT"{RVS}{ 40 SPAZI}{OFF}" ; rem 16
300 GOSUB840:POKEV,25:POKEV+1,55:POKEV+21,1:POKEV+16,0 ; rem 9
310 DB(1,1)=1233:DB(2,1)=1248:DB(3,1)=1263 ; rem 85
320 POKEV+31,0 ; rem 5
330 SYS(49152):IF PEEK(179)=1 THEN GOSUB400 ; rem 124
340 LM=3*R:IFRND(1)*100<LMTHENI=INT(RND(1)*3+1):POKE178,I ; rem 105
350 IFPEEK(1273)=32ANDPEEK(1233)<>32THENBD=1:GOTO560 ; rem 46
360 IFPEEK(1288)=32ANDPEEK(1248)<>32THENBD=2:GOTO560 ; rem 60
370 IFPEEK(1303)=32ANDPEEK(1263)<>32THENBD=3:GOTO560 ; rem 47
380 IF(PEEK(V+31)AND1)=0THEN330 ; rem 12
390 GOTO710 ; rem 109
400 XP=PEEK(V)+256*(PEEK(V+16)AND1)+16 ; rem 124
410 IFXP>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR2:POKEV+2,XP-256:GOT
    O430 ; rem 13
420 POKEV+16,PEEK(V+16)AND253:POKEV+2,XP ; rem 148
430 POKEV+3,PEEK(V+1)+5:POKEV+21,3 ; rem 218
440 RW=INT((PEEK(V+3)-54)/8):C=INT(XP/8):I=1024+40*RW+C:K
    L=PEEK(I) ; rem 91
450 IFPEEK(I)=32ANDPEEK(I-1)=160THENGOSUB480:GOTO470 ; rem 166
460 IFPEEK(I)=43ANDPEEK(I-1)=160THENGOSUB480 ; rem 155
470 POKEV+21,1:RETURN ; rem 37
480 IFC<10THENC=9:GOTO510 ; rem 252
490 IFC<25THENC=24:GOTO510 ; rem 48
500 C=39 ; rem 129
510 POKEVL,15:POKELW,220:POKEHI,68:POKEW,129:POKEA,15 ; rem 29
520 POKE984+40*RW+C,32 ; rem 204
530 POKE1024+40*RW+C,32 ; rem 239
540 POKE1064+40*RW+C,32 ; rem 244
550 FORTM=1TO10:NEXT:POKEA,0:POKEW,0:RETURN ; rem 73

```

```

560 LV=0 :rem 170
570 POKEDB(BD,1),32:DB(BD,1)=DB(BD,1)+40:IFPEEK(DB(BD,1))
<>32THEN590 :rem 53
580 POKEDB(BD,1),81:POKESB(BD,1)+54272,2:LV=LV+1:SC=SC+LV
:GOSUBB40:GOTO570 :rem 183
590 POKEVL,15:POKEW,129:POKEA,15:POKELW,200:IFBD=3THEN670
:rem 26
600 IFBD=1THENSEP=1264:GOTO620 :rem 0
610 SP=1279 :rem 74
620 FORI=SP+40*LVTO SPSTEP-40:FORJ=4TO14 :rem 250
630 POKEI+J,32:POKE53281,J:POKEHI,INT(RND(1)*20+2):NEXT:N
EXT :rem 156
640 POKE53281,12:POKEVL,0 :rem 194
650 IFPEEK(1233)=32ANDPEEK(1248)=32ANDPEEK(1263)=32THEN11
0 :rem 61
660 GOTO330 :rem 107
670 FORI=1298+40*LVTO1298STEP-40:FORJ=0TO6 :rem 46
680 POKEI+J,32:POKE53281,J:POKEHI,INT(RND(1)*20+2):NEXT:N
EXT :rem 161
690 POKE53281,12:POKEVL,0 :rem 199
700 GOTO650 :rem 107
710 FORI=LWTOLW+24:POKEI,0:NEXT :rem 6
720 FORI=15TO0STEP-1:POKE12288+INT(RND(1)*60),0:POKE12288
+INT(RND(1)*60),1 :rem 40
730 POKEVL,1:POKEW,129:POKEA,15:POKEHI,40:POKELW,200:NEXT
:rem 113
740 POKEV+21,0 :rem 10
750 PRINT"{CLR}{CYN}";POKE53281,0:POKE53280,0 :rem 105
760 PRINT"{ 15 SPAZI}FINE GIOCO{ 9 GIU'}" :rem 154
770 PRINT"{ 8 SPAZI}IL TUO PUNTEGGIO E'";SC :rem 235
780 PRINT"{ 3 GIU'}{PUR}{ 10 SPAZI}PREMI {RVS}G{OFF} PER
GIOCCARE" :rem 136
790 PRINT"{GIU'}{ 16 SPAZI}{RVS}S{OFF} PER SMETTERE
{ 2 GIU'}" :rem 235
800 GETX$:1PX$=""THEN800 :rem 129
810 IFX$="G"THENRUN :rem 144
820 IFX$="S"THENEND :rem 127
830 GOTO800 :rem 108
840 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}{BLU}{ 13 SPAZI}PUNTEGGIO:";SC;
:rem 47
850 RETURN :rem 125
860 DATA0,28,0,0,62,0,0,127,0,0,201,0,0,201,0,0,255,0,31,
255,248,63,255,252 :rem 86
870 DATA127,255,254,255,255,255,127,255,254,63,255,252,31
,255,248,7,255,224 :rem 194
880 DATA7,255,224,1,255,128,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0 :rem 57
890 DATA165,197,133,180,169,0,133,179,165,180,201,60,208,
4,169,1,133,179,165 :rem 233
900 DATA180,201,62,208,4,169,1,133,178,165,180,201,12,208
,4,169,2,133,178,165 :rem 255

```

910 DATA180,201,33,208,4,169,3,133,178,165,180,201,41,208
 ,4,169,4,133,178,165 :rem 4
 920 DATA178,201,1,208,10,173,1,208,206,1,208,206,1,208,96
 ,201,2,208,10,173,1 :rem 171
 930 DATA208,238,1,208,238,1,208,96,201,3,208,22,206,0,208
 ,206,0,208,173,0,208 :rem 236
 940 DATA201,254,144,8,173,16,208,41,254,141,16,208,96,238
 ,0,208,238,0,208,173 :rem 5
 950 DATA0,208,201,2,176,8,173,16,208,9,1,141,16,208,96
 :rem 145

E' IN EDICOLA

Bit,
 la prima rivista europea
 di personal computer,
 software, accessori,
 la più prestigiosa
 e più diffusa in Italia

con tutta la competenza del



**GRUPPO
 EDITORIALE
 JACKSON**



dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Nicola Bonelli
I tuoi amici
COMMODORE 16:
SEMPRE DI PIÙ

Un libro sui Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulle macchine a 80 e 160 K. BIC cod. 427B Pag. 336 Lire 35.000 Cnr / esch

David L. Serence
TECNICHE
DI PROGRAMMAZIONE
SUL COMMODORE 64

Le guide della dizione programmare alle portate di chiunque possieda un Commodore 64 cod. 575D Pag. 176 Lire 10.500

Dana Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX.

Se hai o lo hai appena comprato il tuo libro, ti offriamo a
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rezzani 12, 20124 Milano
CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIARE SEGNARE

Autore	Titolo	Prezzo copertina	Prezzo libro

☐ Il libro che ho in possesso è per me il prezzo indicato più 5.000 per ogni libro che ho in possesso. Il prezzo libro.

Se desideri in pagamento per te stesso o per un amico, spedisci questa cedola a:

☐ Al Gruppo Editoriale della Jackson

☐ Al Gruppo Editoriale della Jackson

n°

☐ Al Gruppo Editoriale della Jackson

nome

Cognome

Via

Cod. Civ.

Prov.

Del.

Telex

Alte. del Gruppo Editoriale della Jackson. Il prezzo del libro è di lire 10.000.

Il prezzo del libro è di lire 10.000.

Il prezzo del libro è di lire 10.000.

Il prezzo del libro è di lire 10.000.

Brian Lindy
I TUOI AMICI COMMODORE 16
E PLUS 4

Anche i computer hanno un loro impero a programmi con i tuoi amici Commodore 16 e Plus 4 cod. 423B Pag. 184 Lire 16.000

Rodney Zake
IL TUO PRIMO COMPUTER

Una semplice introduzione al mondo dei personal computer adatti alla tua prima esperienza con il computer cod. 351D Pag. 140 Lire 25.000



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON